

VLAADA CHVÁTIL DUNGEON LORDS

JUBILÄUMSAUSGABE

Liebe Brettspielfreunde

Diese Jubiläumsausgabe von Dungeon Lords enthält eine aufpolierte Version von allem, was bisher für dieses Spiel veröffentlicht wurde. Darüber hinaus enthält sie einige exklusive Leckerbissen, die speziell für diese Edition entwickelt wurden.

Falls jemand in Ihrer Spielgruppe Dungeon Lords noch nicht kennt, empfehlen wir dringend, zunächst das Grundspiel ohne Erweiterungen zu spielen. Keine Bange, das Grundspiel ist erst einmal komplex genug und bietet ausreichend Spieltiefe.



Richtig! Das Grundspiel enthält alle loyalen Diener, die ein Dungeon Lord braucht.



Genau! Und genug Dämonen gibt's auch.

Grundspiel



Dieses Regelheft erhält die Regeln des **Grundspiels**. Die meisten Marker, Figuren und Spielpläne werden bereits für das Grundspiel benötigt. Von den Karten und Pappteilen werden hierfür nur diejenigen

gebraucht, die kein Symbol in der unteren rechten Ecke haben. Dabei ist zu beachten, dass viele Spielmaterialien für diese Jubiläumsausgabe verbessert wurden (bspw. wurden Goldmarker aus Pappe durch Goldmarker aus Metall ersetzt).

Die fünfte Jahreszeit



Dieses Regelheft erhält die Regeln der **Erweiterung** Die fünfte Jahreszeit. Diese wertet Dungeon Lords auf verschiedene Weisen auf, wodurch das Spiel länger und komplexer wird. In den ersten Partien sollte diese

Erweiterung daher noch nicht benutzt werden. Folgende Spielmaterialien gehören zu dieser Erweiterung:

Alle Plättchen und Karten mit diesem Symbol in der unteren rechten Ecke

Mut-Marker



Die Pappteile von Grundspiel und Erweiterung sind praktischerweise auf separaten Bögen. Falls ihr sie noch nicht ausgestanzt habt, könnt ihr sie erst einmal am Stück lassen. Wenn ihr später mit Erweiterung spielen wollt, könnt ihr sie dann immer noch ausstanzen.



Genau, aber das ist auch das Einzige, was ich hier an einem Stück lassen werde!

Diener, die Geschenke machen



Diener, die Geschenke machen ist eine Mini-Erweiterung, die ein Regelheft und 24 Gegenstandsplättchen enthält. 20 dieser Plättchen waren zwar bereits im ursprünglichen Spiel enthalten, die Regeln dafür erschienen aber

erst später auf der CGE-Webseite. (Sozusagen eine heimlich eingeschmuggelte Erweiterung.)



Diese Plättchen sollten erst hinzugenommen werden, wenn alle Spieler Erfahrung mit dem Grundspiel gesammelt haben. Sie erhöhen die Interaktion zwischen den Spielern, machen das Spiel dadurch aber noch anspruchsvoller.

Neue Inhalte



Dieses Regelheft erhält die neuen Regeln, die speziell für diese Jubiläumsausgabe gemacht wurden. Alle diese Spielmaterialien haben ein Symbol in der unteren rechten Ecke.



Aufbaukarten: Diese 15 Karten ermöglichen einen variablen Spieldaufbau. Sie können in Kombination mit beliebigen Erweiterungen benutzt werden. Wir raten aber dazu, sie erst hinzunehmen, wenn man bereits mit dem Grundspiel vertraut ist. Dann können sie aber schon bald genutzt werden, da sie die Komplexität nur ein wenig erhöhen und die Dungeons durch sie etwas stärker werden.



Die Regeln für die Aufbaukarten-Mini-Erweiterung findest du am Ende dieses Regelheftes.



Neue Kuschelmonster: Diese 10 Kuschelmonster werden den Kuschelmonster-Karten der Erweiterung Die fünfte Jahreszeit hinzugefügt. Sie können direkt in den Kuschelmonster-Stapel gemischt werden, sobald mit der Erweiterung Die fünfte Jahreszeit gespielt wird.

Beim Spiel mit der Aufbaukarten-Mini-Erweiterung können alle Kuschelmonster-Karten benutzt werden, selbst wenn nicht mit dem Rest der Erweiterung Die fünfte Jahreszeit gespielt wird.



VLAADA CHVÁTIL
DUNGEON LORDS

„Die Schatzkiste“

in der Hauptrolle: **Kobold!**











Erweiterung: Aufbaukarten



Mit dieser Erweiterung werden die Dungeons nie mehr sein wie zuvor. Wer wollte nicht immer schon mal seinen Dungeon in einer alten Diamantenmine bauen? Oder in einer ertümlichen, natürlichen Höhle? Willst du Goldvorkommen finden und Geheimkammern mit Nahrung oder Höhlenbewohnern? Vielleicht findest du auch einen verfluchten Schatz! Oder bist du Lords genug, um einen Dungeon zu bauen, der zum Teil schon von nervigen Abenteurern erkundet wurde? Die neuen Aufbaukarten bringen frischen Wind in jedes Spiel!



Halt mal, ich sehe da keinen Grund, begeistert zu sein. Drei Tunnel, drei Kobolde, drei Gold und drei Nahrung sind normal. Dies ist nur eine optionale Erweiterung. Man kann auch ohne sie spielen.



Hey, Untertan, warum nimmst du dann nicht einfach den klassischen Dungeon als Aufbaukarte? Immerhin bekommst du in dieser Erweiterung 4 Punkte dafür!

Diese Erweiterung kann mit dem Grundspiel und auch zusammen mit anderen Erweiterungen gespielt werden. Dadurch hat jeder Spieler von Anfang an einen anderen Dungeon.

Spielvorbereitung

Der Spielaufbau erfolgt wie üblich, außer dem für die Spieler-Dungeonpläne. Ein Startspieler wird gewählt. Die Räume, Monster usw. werden erst einmal noch nicht für die erste Spielrunde aufgedeckt.

Die Spieler wählen ihre Aufbaukarten parallel zur Wahl der Befehlskarten zu Spielbeginn. Wie üblich (im normalen Spiel) mischt jeder Spieler seine Befehlskarten und zieht zufällig 3 Stück davon. Der Startspieler mischt die Aufbaukarten und teilt an jeden Spieler 2 aus.

- Jeder Spieler wählt 2 seiner drei Befehlskarten und legt sie verdeckt auf seine gesperrten Befehlssfelder.
- Jeder Spieler wählt 1 seiner Aufbaukarten und legt sie verdeckt vor sich ab.
- Anschließend legt jeder Spieler seine andere Aufbaukarte auf den Stapel der Aufbaukarten zurück.

Nachdem alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, decken sie ihre gesperrten Befehle und Aufbaukarten auf. Unbenutzte Aufbaukarten werden in die Spielschachtel zurückgelegt, da sie in diesem Spiel nicht mehr gebraucht werden.

Nun ist es Zeit, die Dungeons aufzubauen.

Beispiel einer Aufbaukarte



Aufbau der Spieler-Dungeonpläne

Legen Sie die Tunnelplättchen wie auf der Aufbaukarte abgebildet aus und nehmen Sie sich die genannte Anzahl Kobolde, Nahrung und Gold. Weitere Symbole der Aufbaukarte weisen Sie an, die entsprechenden Marker, Plättchen, Figuren, und auch Karten auf Ihrem Spieler-Dungeonplan zu platzieren.

Die Karten passen nicht ganz auf die Felder. Da sie aber immer auf Eckfeldern platziert werden, ist es möglich sie so zu legen, dass sie keine anderen Felder überdecken. Die Karten werden zufällig genommen und verdeckt gelegt. Kein Spieler kennt sie, bis er sie ausgräbt.

Die meisten Symbole stehen für Schätze, die Sie erhalten, wenn Sie auf diesem Feld einen Tunnel graben. Aber nicht alles ist vorteilhaft:

Harter Felsen



Diese diagonal ausgerichteten Tunnelplättchen stellen harten Felsen dar. Die Kobolde können sich zwar durch diesen hindurch graben, aber das erfordert doppelt so viel Arbeit. Der erste Kobold, der beauftragt wird, dort einen Tunnel zu graben, entfernt einfach nur das -Plättchen. Dadurch wird dies ein ganz normales Feld und der nächste Kobold, der dort gräbt, legt dann wie üblich ein Tunnelplättchen darauf.

Die beiden Kobolde können dem Feld als Teil derselben Aktion Tunnel graben zugewiesen werden oder der Spieler kann zunächst nur mit einem Kobold den harten Felsen entfernen und den Tunnel dann später graben. (Man kann natürlich auch den harten Felsen entfernen und dann vergessen, dort einen Tunnel zu graben, das ist aber nicht wirklich effektiv.)

Beispiel:



Grün ist auf Feld der Aktion Tunnel graben, was ihr erlaubt, mit bis zu 3 Kobolden zu graben. Sie kann den harten Felsen ignorieren und 3 Tunnel graben. Sie kann auch 2 Tunnel graben und mit dem dritten Kobold einen harten Felsen entfernen. Oder sie kann mit einem Kobold einen harten Felsen entfernen, mit dem zweiten dort einen Tunnel graben und dann mit dem dritten an anderer Stelle noch einen Tunnel graben.

Wie Sie sicher schon vermutet haben, können die Kobolde mit ihrer Arbeit an einem harten Felsen erst beginnen, wenn er benachbart zu einem Tunnel- oder Raumplättchen ist. Alles, womit man einen Tunnel graben kann (z.B. der Werkzeugschuppen), kann auch dazu verwendet werden, stattdessen einen harten Felsen zu entfernen.

Die Plättchen, die harten Felsen darstellen, sind keine eroberten Dungeonplättchen. Es ist empfehlenswert, sie vor der Wertung zu entfernen, um Verwirrung zu vermeiden.

Tunnelfragmente



Einige Dungeons haben Tunnelplättchen ohne eine Verbindung zum Eingang. Diese Tunnelfragmente gelten nicht als Teil Ihres Dungeons, bis Sie einen Tunnel dorthin gegraben haben.

Wurde ein Tunnelfragment einmal mit dem Eingang verbunden, ist es wie alle anderen Tunnel zu behandeln. Sie können sich also beispielsweise

einen Weg zu einem Tunnelfragment graben und dann von diesem ausgehend einen neuen Tunnel (als Teil derselben Aktion Tunnel graben) graben. Sie sind sozusagen das Gegenteil von hartem Felsen – wenn man einmal bis dorthin gegraben hat, erhält man kostenlos einen neuen Tunnel.

Solange ein Tunnelfragment alleine liegt, kann dort kein Gold geschürft werden und es kann dort weder gekämpft werden noch kann das Tunnelfragment erobert werden, außerdem muss man keine Steuern dafür zahlen. Erdbeben können einem einzelnen Tunnelfragment nichts anhaben und es kann nicht durch ein verbessertes Tunnelplättchen ersetzt werden. Ein Tunnelfragment gehört praktisch gar nicht zum Dungeon dazu.

Ausnahme: Man kann ein Tunnelfragment zu einem unzugänglichen Raum umbauen. Einzelheiten dazu siehe **Verwinkelter Dungeon**.

Schätze

Wer einen Tunnel auf einem Feld gräbt, das mit einem Schatz markiert ist, erhält diesen Gegenstand.



Goldmarker, Nahrungsmarker: Legen Sie den Marker wie üblich auf den dafür vorgesehenen Platz Ihres Spieler-Dungeonplans. Er gehört jetzt Ihnen!



Koboldfigur: Oha, Sie haben einen kleinen verrirten Kobold gerettet! Er wird ab sofort fröhlich für Sie seine Arbeit verrichten. Falls ein Spieler z.B. 3 Tunnel graben kann, aber nur 2 Kobolde hat, könnte er diesen Kobold ausgraben und ihn sofort den dritten Tunnel graben lassen. (Aber er kann natürlich nicht selbst den Tunnel zu seiner Rettung graben.)



Troll: Der Spieler erhält eine Trollfigur. Es handelt sich um einen pazifistischen Troll. Sie können ihn nicht in den Kampf schicken und er zählt nicht zu Ihren Monstern. Er kann aber zur Arbeit in Ihren Produktionsräumen eingespannt werden, wie eine reguläre Trollfigur.



Fallenkarte: Nehmen Sie die Fallenkarte und sehen sich diese an. Was auch immer es für eine Falle ist, sie gehört nun Ihnen! (Die Regel bezüglich Fallen kaufen im zweiten Jahr gilt nicht für Fallen, die als Schatz ausgegraben werden.)



Kuschelmonster-Karte: Sie haben ein niedliches, knuddeliges Kuschelmonster gefunden! Es wird nun zu einer Ihrer Kuschelmonster-Karten. Sie können diese ab jetzt benutzen wie üblich.



Und was ist, wenn der Spieler nicht diesem neuartigen Trend der Kuschelmonster folgt? Was ist, wenn er klug genug ist um zu begreifen, dass seine treuen Diener all seine Bedürfnisse erfüllen können?



Tja, auch wenn nicht mit Kuschelmonster-Karten gespielt wird, können die Spieler mit Kuschelmonstern in ihrem Dungeon diese trotzdem als Schatz erhalten.



Aber was, wenn sie die Regeln nicht kennen? Was, wenn sie schon lange alle diese ekligen kleinen Kuschelmonster-Karten weggeschmissen haben?



Hey, falls sie wirklich keine Kuschelmonster wollen, können die Spieler die Aufbaukarten mit Kuschelmonstern einfach weglassen, alles klar? Und jetzt lasst uns weitermachen.

Aufbaukarte

Hier werden die Aufbaukarten beschrieben, die etwas Erklärung bedürfen. (Die übrigen Aufbaukarten sind so einfach, dass ein echter Dungeonlord mit ihnen keine Probleme haben sollte.)



Klassischer Dungeon

Mit dieser Aufbaukarte errichten Sie ihren Dungeon, wie beim Grundspiel Dungeon Lords. Da er nicht über die Vorteile der anderen Dungeons verfügt, bekommen Sie bei der Wertung 4 Extrapunkte.



Diamantenmine

Die Goldmarker dieses Dungeons werden im harten Felsen gefunden. Es genügt aber nicht, den harten Felsen zu entfernen, um das Goldplättchen zu erhalten, sondern Sie müssen hier auch einen Tunnel graben.



Niedriger Dungeon

Sie können die Zonenbeschränkung beim Platzieren der Räume im ersten Jahr ignorieren; diese Beschränkungen betreffen Sie nicht. (Andere Bauregeln gelten aber weiterhin, z.B. dürfen Sie weiterhin keine direkt aneinandergrenzenden Räume haben.)



Verfluchter Dungeon

Das ist ein wahrer Schatz. Dieser Dungeon hat Felder, auf denen Sie einen Tunnel graben können, um 2 Gold zu erhalten! Dank des verderbenden Einflusses eines uralten Fluches erhalten Sie dabei jedes Mal auch 1 Bosheit, aber das ist doch auch gut, oder?



Secondhanddungeon

Es sieht so aus, als hätte ein Held nicht bis zum Spielbeginn abwarten können und einfach schon mal mit dem Erobern losgelegt. Ja, es handelt sich um ein eroberbares Tunnelplättchen. Ja, es zählt zum Spielende Minuspunkte. Aber immerhin beginnen Sie ein Feld niedriger auf dem Bösometer.



Unterirdische Villa

Sie beginnen das Spiel reicher als alle anderen. Und Sie beginnen zwei Felder höher auf dem Bösometer. Die anderen sind nur neidisch.



Höhle der Vorsehung

Die Wände sprechen von kommenden Kämpfen! Natürlich wollen Sie nicht nur so herumstehen und an den Wänden lauschen, daher können Sie diesen Job in der Produktionsphase an 2 verfügbare Kobolde abgeben. Setzen Sie die Kobolde auf eines der Dungeonplättchen um anzuzeigen, dass diese Kobolde bereits benutzt wurden, und schauen Sie sich eine der Kampfkarten an (genau wie bei der Aktion Reputation verbessern). Diese Fähigkeit ist nicht mit einem bestimmten Raum verbunden. Sie kann genau ein Mal während jeder Spielrunde benutzt werden, auch im zweiten Jahr.



Verwinkelter Dungeon

Dieser Dungeon hat einige Tunnelfragmente, die auf der vorigen Seite erklärt wurden. Tunnelfragmente zählen nicht zu Ihrem Dungeon, bis Sie sich dorthin durchgegraben haben. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass Sie ein Tunnelfragment zu einem unzugänglichen Raum ausbauen können:

Wenn Sie einen neuen Raum erhalten, können Sie mit diesem ein Tunnelfragment ersetzen. Dazu entfernen Sie das Plättchen des Tunnelfragments und ersetzt es durch das Raumplättchen, dann setzen Sie einen Kobold in den Raum. Der Kobold erkundet die Lage des Raums, kann aber den Weg zurück nicht mehr finden. Vielleicht gefällt es ihm auch einfach in dem Raum. So oder so, er geht nicht mit den anderen Kobolden ins Koboldkabuff zurück.

Der unzugängliche Raum kann nicht als Raum genutzt werden und weder der Raum selbst noch der Kobold darin zählen bei der Wertung, falls der Raum dann immer noch unzugänglich ist.

Falls der Spieler Tunnel gräbt, die den unzugänglichen Raum an seinen Dungeon anschließen, wird dieser Teil des Dungeons. Der Raum wird wie jeder andere Raum behandelt und der Kobold steht sofort für die Arbeit zur Verfügung.



Billiger Dungeon

Niemand wollte diesen Dungeon haben, also hat das Dungeon Ministerium ihm einen Steuernachlass eingeräumt. Während des Ereignisses Steuern wird

1 Gold für je 3 Dungeonplättchen fällig (die übliche Steuer beträgt 1 Gold für je 2 Dungeonplättchen). Es wird aber wie üblich aufgerundet; 6 Dungeonplättchen kosten 2 Gold an Steuern, aber 7 Plättchen kosten schon 3 Gold.



Kapitaler Dungeon

Zu Beginn des zweiten Jahres wird jeder Schatz, den Sie noch nicht an sich genommen haben, verdoppelt.

Neue Kuschelmonster!

Diese Geburtstagsedition enthält 10 neue Kuschelmonster, die nicht in der ursprünglichen Erweiterung Die fünfte Jahreszeit enthalten waren. (Diese Kuschelmonster basieren auf den Kuschelmonstern aus der Dungeon-Petz-Erweiterung Dunkle Gassen sowie auf besonderen Promo-Kuschelmonstern.)

Diese 10 zusätzlichen Kuschelmonster sind mit diesem Symbol gekennzeichnet, sodass die Spieler, die wissen wollen, welche neu sind, dies leicht erkennen können. Dieses Symbol hat keine Auswirkung auf das Spiel. Die Kuschelmonster-Karten werden alle zusammengemischt und auch gleich behandelt. Es sind genug Kuschelmonster vorhanden, um sowohl mit der Erweiterung Die fünfte Jahreszeit als auch allen Aufbaukarten, die Kuschelmonster-Karten ins Spiel bringen, zu spielen.



Genau was wir brauchten. Noch mehr dieser kleinen stinkigen Ekelkratzen.



Hör auf zu labern, oder ich sage den Redakteuren, sie sollen dich zensurieren! Du weißt genau, dass sie auf mich hören.



Ja, aber nur, weil du alle gefressen hast, die nicht auf dich gehört haben. Aber ich glaube, das Ministerium hat ein paar neue Redakteure gefunden, die keine Angst vor dir haben. Sie haben sogar Regeln geändert, damit du nicht wieder so fiese Sachen sagen kannst.



Was?



Erinnerst du dich an Die fünfte Jahreszeit, als du sagtest, dass ein kaltherziger Dungeon Lord eine benutzte Kuschelmonster-Karte einfach auf den Abwurfstapel schmeißen kann? Jetzt müssen die Spieler ihre benutzten Kuschelmonster-Karten behalten, wegen Bob der Blob oder wie immer der auch heißt.



So, so. Vielleicht sollte ich diese Redakteure mal in ihrem Büro besuchen ... oder zum Essen einladen!

Ein Spiel von Vlaada Chvátil

Illustrationen: David Cochard

Grafikdesign: Filip Murmak

Übersetzung: Ferdinand Köther

Redaktionelle Bearbeitung: Sabine Machaczek

Unter Mitarbeit von: Carsten-Dirk Jost, Michael Kröhnert,

Thomas Römer und Monika Dillingrová

Dank an: Vodka, Vitek, dilli, Kreten, Filip und allen anderen treuen Dungeon Lords für überaus hingebungsvolles Spieltesten.

Dita Lazárková, Jakub Politzer, František Horálek und Lenka Závěská für ihre Hilfe beim Verbessern von Spielmaterial und Regeln.

Besonderer Dank an: Vít Vodička, Petr Murmak, Lenka Holubová, Charlota Blunárová, Paul Grogan und Mr. B. für ihren unermüdlichen Einsatz während der Kickstarter-Kampagne.

© Czech Games Edition, Oktober 2014, www.CzechGames.com

Exklusive Distribution der deutschen Ausgabe: Heidelberger Spieleverlag, www.heidelbaer.de

„Die Schatzkiste“

Eine Geschichte von Jason Holt, Vlaada Chvátil und David Cochard.

Liebevoll illustriert von David Cochard.

Heidelberger
Spieleverlag



CGE
Czech Games Edition